

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rostianingsih,S., Wijaya, H. K., Budhi, G. S. 2013. PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME SIMULASI PERTANIAN DAN PETERNAKAN, skripsi , Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- [2] Nasution.H. 2012. *Implementasi Logika Fuzzy pada Sistem Kecerdasan Buatan*.Jurnal Ilmiah Vol.4, No: 2, Hal: 4.
- [3] Noor, A. S., 2012. *perancangan dan pembuatan game "perkebunan tasya" dengan menggunakan adobe flash cs5*, skripsi, Teknik Informatika, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, Yogyakarta.
- [4] Arif. Y. M.,Hariadi.M.,Mardi.S.S. *Integrasi Hierarchy Finite State Machine Dan logika Fuzzy Untuk Desain Strategi Npc Game*. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=116149&val=5271>. [2 Februari 2015].
- [5] Zen, R. 2008, *Pemodelan Sederhana Sistem Kontrol Evalator Dengan Finite State Machine*, skripsi, Universitas Indonesia, Depok.
- [6] Untoro, F. X. W. Y, 2010, *Algoritma dan Pemrograman dengan Bahasa Java*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [7] Mulia, S. 2012, *Pembuatan Aplikasi Pendidikan Coloring Game Online untuk Anak-Anak Menggunakan Adobe Flash ProfessionalCS5 dan Adobe Dreamweaver CS3*, Skripsi, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Gunadarma, Depok.
- [8] Suliyanto, et al. 2010, *Pembelajaran Autocad Dengan Modus Interaktif*, Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 6 No. 2, ISSN: 1414-9999.
- [9] Dennis, A. et al. 2013, *Systems Analysis and Design with UML*, 4th Edition,John Wiley and Sons, New York.
- [10]Tim Penulis. 2011, *Panduan Praktis Microsoft 2010 untuk Beragam Desain Diagram*, Andi, Yogyakarta dan Wahana Komputer, Semarang.
- [11]Tim Penulis, 2013, *Pasti Bisa!! Belajar Sendiri: Adobe Flash Pro CS6*, Andi Yogyakarta dan MADCOMS Madiun, Yogyakarta.
- [12] Mario, Y. E. 2010, *Belajar Kilat CorelDRAW X5*, Edisi1,Andi, Yogyakarta.

- [13] Dewi, M. S. 2012, Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu, Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, Vol. 1, No. 2, Hal : 260 – 270.

